

# Regolamento Green Game 2018



Le sfide Green Game saranno realizzate da coppie di classi dello stesso istituto scolastico o di differenti istituti, appartenenti alle scuole secondarie di primo grado (massimo 20 classi in totale con precedenza agli istituti che non hanno mai partecipato).

Le sfide sono costituite da **due prove**:

- la prima è la classica prova a **quiz con domande a risposta multipla** e prenotazione con pulsantiera dotata di avvisatore acustico e luminoso; la squadra che si prenota per rispondere ha 5 secondi per indicare quale delle tre risposte è quella giusta. Se risponde correttamente vince 2 punti. Se la risposta è sbagliata l'altra squadra può rispondere senza limite di tempo, aggiudicandosi 1 punto in caso di risposta corretta. Se invece anche in questo caso la risposta è sbagliata il punto non viene aggiudicato. Le domande sono 11, pertanto questo gioco mette in palio max 22 punti
- la seconda prova si chiama "**L'ecocriminale col... pitone**" ed è un gioco di investigazione: le due squadre ricevono un breve racconto in cui si narra l'indagine che Aldo, un vigile urbano, conduce per scoprire chi ha causato un grave inquinamento in un lago e si descrivono 9 personaggi sospettati di essere i colpevoli. Dopo la lettura del testo da parte del presentatore le squadre dovranno scoprire quale dei 9 personaggi è il colpevole e per farlo potranno ricevere degli indizi ogni qual volta risponderanno esattamente alle fasi del gioco "Ciclo di vita" o risolveranno correttamente dei giochi enigmistici (crucipuzzle, anagrammi etc.). Le domande e i giochi per ricevere gli indizi vengono consegnati in forma cartacea alle squadre e vanno risolti entro un tempo massimo; ci sarà poi la possibilità di rileggere il testo alla luce dell'indizio ottenuto ed eventualmente eliminare alcuni fra i sospettati. *Es.: dopo la lettura del testo alle squadre viene consegnato un gioco (es.: crucipuzzle dove si devono trovare 3 parole di materiali biodegradabili). Se la classe risponde correttamente le si consegna un indizio (es.: il colpevole ha meno di 50 anni) e, dopo 5 minuti, il gioco per ottenere l'indizio successivo (es.: una batteria di 3 domande sugli impatti delle plastiche in mare). Successivamente, se il secondo gioco viene risolto correttamente si consegna il secondo indizio (es.: il colpevole è un tipo nervoso), altrimenti si consegna un altro gioco per ottenerlo.*  
La risoluzione delle mini prove per ottenere gli indizi dà diritto ai seguenti punti:  
Trova le parole – 0,5 punti per ogni parola trovata (min. 5 max 15), più 2 punti per chi consegna per primo (max 9,5 punti)  
Anagrammi – 0,5 punti per ogni parola trovata (min. 5 max 10), più 2 punti per chi consegna per primo (max 7 punti)  
Ciclo di vita - 1 punto per ogni soluzione proposta (min. 2 max 4), che raddoppiano se le azioni sono comprese fra i criteri del disciplinare Ecolabel, più 2 punti per chi consegna per primo (max 10 punti)  
Batterie di domande sul turismo sostenibile - 3 punti se le risposte sono corrette, più 2 punti per chi consegna per primo (max 5 punti)  
Non si può tentare di indovinare il colpevole finché non si sono ottenuti 5 indizi. La squadra che arriva a 5 indizi e detiene il punteggio più alto nel gioco di investigazione (ovvero nelle mini prove) deve cercare di indovinare il colpevole, e non può ritentare una seconda volta. In caso di risposta esatta otterrà ulteriori 10 punti. In caso di risposta errata, la squadra avversaria può indovinare il colpevole solo se ha ottenuto anch'essa i 5 indizi. In totale ci sono al massimo 10 miniprove per ottenere i 5 indizi: se le due squadre, una volta completate tutte le 10 miniprove, non avranno ottenuto i 5 indizi, il bonus finale di 10 punti non verrà attribuito.

Vince il Green Game la squadra che somma la maggior quantità dei punti nelle due prove; in caso di parità si proietterà una domanda di spareggio con il sistema dei quiz con pulsantiera.

Nell'occasione verranno consegnati libri sulla sostenibilità ambientale da aggiungere alla biblioteca di classe. Le due migliori classi verranno chiamate a realizzare la finale, da svolgersi dopo la seconda metà di aprile in una sede a Trento. La vincitrice otterrà la possibilità di realizzare un viaggio di istruzione di una giornata.